ДЕКОРАЦИЯ ДЛЯ НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

КОРИОЛИС



УЩЕЛЬЕ АРАМА

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.
В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

КОРИОЛИС

УЩЕЛЬЕ АРАМА

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, **www.studio101.ru**.
Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.
Поддержка осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: **www.karlmunchausen.ru**.

Группа разработки: Томас Хёренстам, Нильс Карлин, Коста Костулас, Кристиан Гренет.
Сценаристы: Матиас Лиля, Кристиан Гренет.
Редактор: Нильс Карлин.
Художественный руководитель: Кристиан Гренет.
Оформление обложки: Иоаким Эриксон.
Художники-иллюстратор: Ильва Лунгквист, Густав Экелунд, Мартин Бергсром, Иоаким Эриксон.
Картограф: Густав Экелунд.
Перевод на английский язык: Тим Перссон.
Корректура: Джон М. Кохейн, Коста Костулас.

Руководитель проекта (русское издание): Александр Ермаков.
Перевод на русский язык: Роман Зорин.
Литературный редактор: Анастасия «Хима» Гастева.
Технический редактор: Александр Ермаков.
Корректорская работа: Константин «Доктор Кот» Смыков.
Вёрстка и адаптация дизайна: Александр Ермаков.

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Произведено 2 июня 2018. Срок годности не ограничен.
Формат 60×90/8 (220×290 мм). Гарнитуры Monitorica, TT Supermolot, Baron Neue и Arno Pro (набор 3).

CORIOLIS™ © Paradox Interactive AB, 2016. All rights reserved. www.paradoxplaza.com
Текст и иллюстрации © Paradox Interactive AB, 2016. Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.
Перевод © ООО «Студия 101», 2018.

УЩЕЛЬЕ АРАМА

Между покрытой густыми лесами Куа и тлеющей жаром пустошей Лубау расположена Хина — кислотная дыра с единственной колонией — Ущельем Арама. Колония была создана для добычи бокситов и минеральных солей и управляется шахтёрскими боссами, которые плетут бесконечные интриги в борьбе за власть.

Ущелье Арама — единственное крупное поселение на Хине. Здесь редко бывают гости, если не считать команд грузовых кораблей, вывозящих с планеты полезные ископаемые. Ознакомься с информацией о Хине в главе 12 книги «Кориолис. Третий Горизонт», прежде чем использовать «Ущелье Арама» в своей игре.

ОПИСАНИЕ УЩЕЛЬЯ АРАМА

Ущелье Арама располагается на окраине плато Ламка. Долгие годы под воздействием вод реки Песчанки это место превращалось в нынешний причудливый ландшафт из высоких веретёнообразных колонн, состоящих из более твёрдых и устойчивых к эрозии пород. Колония расположена на вершинах этих высоких столпов, связанных между собой посредством верёвочных мостов. Из-за высокой кислотности атмосферы Хины, поселение постоянно окутано туманом, серьёзно ухудшающим видимость. Жители, не занятые работой в шахтах или на соляных траулерах, стараются избегать его и без нужды вообще не выходить на улицу. Кроме того, периодически случаются кислотные шторма, вынуждая всех, кроме кали́тов (местных кочевников), укрываться в зданиях.

Основной источник энергии в Ущелье — болотный метан. Длинные трубопроводы словно стебли оплетают столпы и вьются между домами. Единственный централизованный источник электроэнергии в колонии — местная газовая электростанция. Вода на Хине имеет повышенную кислотность, и её необходимо очищать, чтобы сделать пригодной к употреблению. Проще всего это сделать посредством дистилляции или с помощью химии. Ущелье Арама окружают пустыни плато Ламка, где не обитает никто, кроме ящериц ламка и неожиданно большой популяции бабочек, приспособленных к местной атмосфере.

✷ Космодром

Местные посадочные платформы покрыты пылью и песком с плато. Они достаточно велики, чтобы принимать грузовые корабли. После посадки платформа с кораблём спускается в подземный ангар. Контролирует процесс небольшая команда техников (их немного, поэтому одновременно они могут обслуживать только одну платформу). Если приземлившийся корабль не защитить от едкого тумана подобным способом, стоимость его технического обслуживания удваивается (см. стр. 155 книги «Кориолис. Третий Горизонт»). На космодроме есть термоядерный реактор, но он не работает в связи с нехваткой ресурсов.

✷ Офис Колониального агентства

Это причудливое одноэтажное здание из полированного белого камня, выстроенное для хакима планеты, имеет форму полумесяца. Колониальный агент Моро пользуется лишь небольшой частью западного крыла; в остальных помещениях, заполненных накрытой пыльными чехлами дорогой мебелью, царит лишь тишина. Парадный вход с облупленными мозаичными колоннами закрыт уже много десятков лет. Агент Моро и его телохранители пользуются чёрным входом, поскольку он расположен ближе к обитаемой части поселения.

✷ Хаммам

Колониальная общественная баня, хамма́м, является жемчужиной Ущелья. Она строилась для знати, которая на Хине так и не поселилась, так что сегодня она служит местом отдыха для простолюдинов и, де-факто, офисом колониального агента Моро. Бесценные мозаики, красивое освещение, успокаивающее журчание воды — хаммам можно смело назвать самым желанным уголком на Хине. Агент Моро проводит встречи на возвышении в дальней части хаммама. Обычно он либо нежится на диване, либо коротает время в сауне или в бассейне с теплой водой по соседству с подносом с привозными деликатесами.

✷ Чайхана «Оазис»

Неофициальная штаб-квартира народного ополчения. Простое здание с изящными колоннами, поддерживающими купол потолка. Обычно здесь царит хорошее настроение: урчат кальяны, а солдаты громко прихлёбывают пряный чай и ставят свое скромное жалованье на кон в престижной игре в шахматы.

Кислотные шторма

Кислотные шторма подчиняются тем же правилам, что и огонь (см. стр. 97 книги «Кориолис. Третий Горизонт»). Попав в шторм, персонаж подвергается ситуативной атаке. Количество кубиков, которое потребуется для проверки этой атаки, равно 3 в случае, если персонаж носит броню со свойством «запас кислорода» или противогазом (см. стр. 133 и 115 книги «Кориолис. Третий Горизонт»), и 6, если обходится без них. Вместо брони можно использовать плотную одежду, но после шторма она придёт в негодность. Персонаж-пасынок со стигмой **стойкость** будет меньше подвержен воздействию штормов; потребуется 3 кубика для проверки ситуативной атаки, если он будет вообще без защиты, и 1 кубик, если на нём будет хотя бы противогаз.

Ущелье Арама

Население: около 3000 человек, из которых в Ущелье Арама проживают 900. Остальные живут на небольших частных приисках вдоль линии разлома, либо на соляных траулерах в дельте Песчанки.

Средняя температура: 25–40° С днём и около 10° С ночью.

Закон и порядок: порядок поддерживает народное ополчение, в составе которого числится около ста человек. Формально ополчение подчиняется Колониальному агентству, но на практике куда прочнее его связи с Соляной Вдовой. Ополчению чаще всего приходится иметь дело с перебравшими в честь отпуска шахтёрами и примерно полусотней бандитов «Красной Руки», состоящих в союзе с Владыкой Приисков. Агентство старается манипулировать этими группами, сея между ними соперничество и вражду.

Руководство: формально — независимая колония под протектора Колониального агентства. На практике за власть борются местные олигархи (Колониальный агент, Владыка Приисков и Соляная Вдова).

Импортируемые товары: скот, специи, провизия, лекарства, металлы, запасные части, походное снаряжение.

Экспортируемые товары: бокситы, минеральные соли.



Вид на Ущелье Арама


Хаммам

✸ Чайхана «Нохак»
У Нохáка вас ждёт простая, но приятная атмосфера. В этом заведении крепкие колонны поддерживают низкий потолок, а гости сидят или лежат на циновках и подушках прямо на полу. Большая часть посетителей — отдыхающие рабочие с шахт и соляных траулеров, а также бандиты «Красной Руки». Алкоголь течёт рекой, а в кальяны обычно заправляют отнюдь не табак. Чайханой управляет сам Нохак и три компаньонки: Ли́рра, Омóна и Зели́на. Им помогает местный дурачок Ами́л, который тоже считает себя компаньоном.

✸ Часовня Ликов
Это простое и строгое здание является довольно точным архитектурным выражением воли Ликов в понимании Аравáк Пóго, местной проповедницы. Прекрасные изваяния Ликов, вытесанные из гладкого тёмного камня, она лично доставила на Хину из своего старого прихода на Алголе. В своих проповедях она чаще всего обличает оправдываемые поклонением Танцору пороки, процветающие в местном хаммаме и, конечно, местного знахаря.

✸ Жилище знахаря
За ржавой дверью находится занавес из крысиных костей и панцирей насекомых, который дребезжит на ядовитом хинском ветру. Внутри помещения темно, грязные ковры покрывают пол, а потолок и стены увешаны странными талисманами и тотемами. Это дом самого старого обитателя Ущелья, Экбиáна, которому хорошо ведом мир целебных травяных настоев и мистических талисманов.

✸ Дворец Владыки Приисков
Дворец — самое внушительное здание колонии после офиса Колониального агентства. Большая усадьба расположена в окруженном стенами дворе с фонтанами. Здесь был бы прекрасный сад, если бы это была не Хина. Скульптуры и большая часть мозаичных полов двора давно заросли устойчивыми к повышенной кислотности лишаями и мхом. Вспыльчивый Бахран, хозяин дворца и предводитель банды «Красная Рука», часто бывает здесь в сопровождении нескольких подчиненных.

✸ Фермы шелкопрядов
Неудачная попытка организовать добычу шёлка. Личинки плетут свой шёлк примерно с той же скоростью, с которой его уничтожает кислотный туман, и в результате получаются комковатые пучки чёрной волокнистой слизи. Личинки питаются лишаем, который растёт на полу, стенах и потолке. Окуклившись, они превращаются в бабочек и быстро погибают, когда ядовитая атмосфера разъедает их крылья.

✸ Дом Соляной Вдовы
Простой дом, в котором живёт лишь сама Соляная Вдова, а также её правая рука и телохранитель — Бхофáсс. Иногда сюда заходят рабочие с одного из многочисленных траулеров Вдовы в дельте, но никогда не задерживаются надолго. Даже хорошее вино и роскошная еда не способны развеять давящую и тревожную атмосферу дома.

КУХНЯ УЩЕЛЬЯ АРАМА

Основой здешней кухни являются личинки местных бабочек. Личинки, в отличие от самих бабочек, съедобны. Их растирают в богатую белками кашицу, которую затем маринуют, жарят, разрезают на тонкие ломтики и употребляют в пищу. Кускус, бобы и нут необходимо привозить из-за пределов планеты, а потому стоят они довольно дорого. Кроме того, в пищу годятся и некоторые виды речных водорослей.


Чайхана «Нохак»

Кабинет врача

Кабинет Сали́ма Нассе́ра прост, но работает исправно. Смотровая комната чиста и пахнет антисептиками. Остальные помещения, скрытые за драпировками и занавесками, — полная её противоположность: неряшливые, грязные и зловонные. В случае, если пациент травмирован серьёзно, доктор может предложить ему пару м-стимов, в остальных случаях он использует лишь архаичную медикургию.

Окрестности Ущелья Арама

Бокситовые шахты

Частные прииски разных форм и размеров разбросаны по линии разлома. Как правило, их контролируют люди Владыки Приисков, поскольку большинство так называемых независимых шахтёров является его должниками. Рабочие в масках и потрепанных экзоскафандрах добывают, очищают и доставляют бокситовые руды в Ущелье, откуда их переправляют на другие планеты.

Территория калитов

Над пустыней поднимается высокая столовая гора с отвесными склонами. Это дом калитов. Их образ жизни — загадка для чужаков, а сами калиты не слишком любят гостей.

Мастерская Ломара

Отгороженное поле заполнено всевозможным технологическим оборудованием, которое постепенно разъедает кислотный туман. Хаос продолжается и в самой мастерской, но вещи внутри, как правило, находятся в лучшем состоянии. Длинные ряды незавершённых проектов Лома́ра делят пространство с текущими работами инженера Нииа́ка. Стареющий Ломар быстро теряет интерес к любым своим начинаниям и большую часть времени проводит в призрачном царстве неосуществлённых проектов и утраченных надежд. Когда Нииаку по-настоящему требуется помощь, Ломар соглашается поработать, но лишь ненадолго.

Дельта Савры

Медленно текущая река Песчанка разливается в широкую дельту под плато Ламка. Минералы, которые вода вымывает из гор, оседают здесь, и высокие берега из коричневого, чёрного и жёлтого песка превращают мутную реку в каскад постепенно сужающихся и мельчающих рукавов. Соляные траулеры ходят вверх и вниз по дельте в надежде обнаружить пласт какого-нибудь редкого минерала. Некоторые из них застревают и бесследно исчезают среди этих коварных топей.

Дворец Владыки Приисков

ХИНСКАЯ ЛЁГОЧНАЯ ГНИЛЬ

Персонажи игроков, которые проведут на Хине длительное время, рискуют подхватить хинскую лёгочную гниль. Существа со стигмой пасынка **СТОЙКОСТЬ** (например, калиты), ящерицы ламка и персонажи игроков, которые носят противогазы, невосприимчивы к этому заболеванию. У заболевших развивается болезненный кашель, и они получают –1 к ТЕЛОСЛОЖЕНИЮ, до тех пор пока кто-нибудь не излечит их, пройдя сложную (–2) проверку **МЕДИКУРГИИ**.

КАЛИТЫ

Глубоко в ущелье под колонией, а также на дальних окраинах плато Ламка обитает значительная популяция пасынков, именуемых калитами, которые известны своей устойчивостью к кислотной атмосфере и жёсткой ксенофобией. Калиты живут племенами на столовых горах и в ущельях плато Ламка; они покидают свои деревни лишь для сбора лишайников и личинок. Калиты — дикари, владеющие кое-каким современным снаряжением. Считается, что оно было украдено у неосторожных старателей, однако его количество вызывает вполне обоснованные сомнения в истинности подобных предположений. Ходят слухи, что калитам удалось приручить ящериц ламка и использовать их в качестве сторожевых животных. Также говорят, что несколько таких рептилий сбежали и обосновались под Ущельем Арама. Происхождение ящериц ламка неизвестно, поскольку на Хине нет животных, которые могут быть их добычей, если не считать людей.

Джамский кратер
В этом месте глубокий кратер пронзает ровное плато. Стены углубления состоят из рыхлого гравия и земли, что усложняет лазание по ним (–2 при проверках **проворства**). Происхождение кратера неизвестно, но, говорят, давным-давно здесь потерпел крушение грузовой корабль.

Три Стража
Три высоких колонны из твердого чёрного камня возвышаются над поверхностью усыпанного гравием плато. Столпы испещрены пещерами и тоннелями; говорят, здесь обитают калиты.

Солёное озеро Мохба
Солёное озеро Мохба́ находится недалеко от дельты Са́вры. Здесь ходит множество соляных барж, которые собирают соли из темного мелководного озера с помощью сетей, сит и фильтров. Добычу перерабатывают и очищают в больших соляных печах прямо на баржах, а затем по суше доставляют в космопорт в Ущелье Арама.



ОБСТАНОВКА

Ущелье Арама уже длительное время балансирует на грани открытого конфликта между тремя честолюбивыми правителями: колониальным агентом Шула́ном Моро́, Владыкой Приисков Лора́ком Игна́зу и Соляной Вдовой Ша́ной. Каждый пытается превзойти двух других, используя своих приспешников, соответственно: ополченцев, бандитов «Красной Руки» и телохранителя Бхофасса. Их борьба за власть в основном происходит без внешнего вмешательства, но если будет обнаружено месторождение редких минералов или металлов (как в событии «Тритий!», описанном далее на странице 10), ситуация может очень быстро осложниться. Во всем этом персонажи игроков могут сыграть роль наёмников, разведчиков или просто вольных торговцев в поисках ценного товара.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Ниже описаны ключевые персонажи ведущего. В качестве характеристик бандитов «Красной Руки», ополченцев и жителей Ущелья можно использовать параметры персонажей ведущего из 15 главы книги «Кориолис. Третий Горизонт».

КОРРУМПИРОВАННЫЙ КОЛОНИАЛЬНЫЙ АГЕНТ ШУЛАН МОРО

Зенитиец Шула́н Моро́ от имени Колониального агентства отвечает за продажи частных приисков на Хине. Он имеет долю во всех крупных транзакциях в Ущелье Арама и, как правило, проводит встречи в местном хаммаме. Баня прекрасно подходит для агента-параноика, поскольку под обмотанным вокруг чресел полотенцем трудно скрыть какое-нибудь оружие. Кроме того, в хаммаме предлагаются простые удовольствия жизни, которые, строго говоря, — единственное, что может заставить Моро хоть чем-то рисковать — хорошее вино, душистые ванны, массаж и гибкие мальчики-компаньоны.

Внешность: Шулан чрезвычайно толст и широк в плечах. Нос занимает большую часть его плоского круглого лица — кажется, что даже верхние зубы Моро расступаются, чтобы освободить ему место. Помимо выдающегося носа можно отметить также водянистые серые глаза и удивительно мягкие ладони.

Характерные черты: чрезмерно дружелюбный, но убедительный; много говорит о необходимости «со-труд-ни-чест-ва».



Телосложение: 2, **ловкость:** 2, **смекалка:** 3, **эмпатия:** 3.

Здоровье: 4, **рассудок:** 6, **репутация:** 5.

Навыки: влияние: 3, мудрость 2.

Достоинства: изобличитель,
член фракции (Колониальное агентство).

Броня: – .

Оружие: – .

Снаряжение: трое телохранителей (Гау́да, Гри́шла и По́к); персональный коммуникатор; орбитальный коммуникатор; две грузовые платформы; транзактор с 4000 бирров; 450 бирров наличными.



САМОПРОВОЗГЛАШЕННЫЙ ВЛАДЫКА ПРИИСКОВ ЛОРА́К ИГНА́ЗУ,

Говорят, Лора́к Игна́зу — садаальский теократ в изгнании. Он поддерживает эти слухи, постоянно нося маску, полностью скрывающую его лицо. Одни утверждают, что под маской и одеждой таится страшное уродство, в то время как другие твердят, что Лора́к носит маску, чтобы не искушать окружающих своей неземной красотой. Правда, однако, более прозаична: Лора́к — мужчина средних лет с редеющими волосами и любовью к драматизму. Его ближайшие союзники и главари «Красной Руки» знают об этом секрете, но молчат, поскольку вымысел играет на руку им самим. Своим приспешникам Владыка Приисков известен под прозвищем Абийя́ Фарра́с. Это садаальское название белого шахматного коня.

Внешность: постоянно носит тяжёлую керамическую броню, ниспадающие белые одежды и лишённую выражения маску. У него угрюмый и скрипучий голос.

Характерные черты: сдержан, чётко формулирует свои мысли и вежлив — даже когда угрожает.

Телосложение: 5, **ловкость:** 3, **смекалка:** 3, **эмпатия:** 3.

Здоровье: 8, **рассудок:** 6, **репутация:** 6.

Навыки: влияние: 4, проворство 3, стрельба 3.

Достоинства: зловещий, опытный воин.

Броня: тяжёлая броня (6; доп.: встроенный сенсорный прицел).

Оружие: плазменный пистолет.

Снаряжение: 169 бирров наличными.

СОЛЯНАЯ ВДОВА ШАНА

Раньше Шану считали сварливой тенью её дружелюбного и общительного партнёра Харби́ля. Однако когда Харбиль погиб в результате подозрительного несчастного случая, стало ясно, что именно Шана всегда руководила соляным бизнесом. Шана считает Лора́ка виновным в смерти её партнёра, и это мнение разделяют большинство тех, кто осмеливается сказать хоть что-то о том инциденте. После гибели своего партнёра Шана продолжает управлять соляным бизнесом и делает это очень хорошо. Бхофасс, её чрезвычайно вежливый слуга и телохранитель, выполняет все поручения вдовы в Ущелье Арама, поскольку сама Шана предпочитает оставаться в тишине своего дома или на соляных траулерах в дельте Савра. Вдова открыто поддерживает народное ополчение и его избранного лидера — Дезри́.

Внешность: тонкие седые волосы и пронзительные тёмные глаза. Следы перенесённой оспы на щеках. Как правило, выходя из дому, надевает аккуратно вышитую серую джеллабу, под которой скрывается броня.

Характерные черты: молчалива и строга, но всегда интересуется новыми лицами



Внешность: бледное лицо, окаймленное чёрной, идеально подстриженной бородой. Носит простой и строгий кафтан с золотой каймой и разрезами по бокам (что облегчает использование приёмов рукопашного боя).

Характерные черты: держится в тени, терпелив, сдержан.

Телосложение: 4, **ловкость:** 4, **смекалка:** 3, **эмпатия:** 3.
Здоровье: 10, **рассудок**: 6, **репутация**: 4.
Навыки: ближний бой 5, стрельба 4, скрытность 4, наблюдательность 4, технологика 4, проворство 3.
Достоинства: девять жизней, опытный воин, здоровяк.
Броня: защитная одежда (3).
Оружие: рельсовый пистолет, ртутный меч, боевой лук.
Снаряжение: импульсный персональный коммуникатор (настроенный на вызов соляной вдовы), фильтрующий противогаз, широкополосный сенсор на запястье, бирка с 1200 биррами, 93 бирра наличными. **Легионерская борьба:** боевое искусство, которому обучают легионеров. Даёт +1 при проверках ближнего боя и +1 к безоружному урону, но –1 во время защиты.

Телосложение: 1, **ловкость:** 3, **смекалка:** 4, **эмпатия:** 3.
Здоровье: 4, **рассудок**: 7, **репутация**: 7.
Навыки: влияние 4, стрельба 2, наблюдательность 2, выживание 2.
Достоинства: изобличитель.
Броня: – .
Оружие: – .
Снаряжение: импульсный персональный коммуникатор (настроенный на вызов Бхофасса), фильтрующий противогаз, бирка с 2000 бирров, 110 бирров наличными.

БХОФАСС, ПРАВАЯ РУКА СОЛЯНОЙ ВДОВЫ

Когда говорит здоровяк Бхофасс, люди Ущелья слышат голос вдовы. Чрезвычайно вежливый, облачённый в тщательно подобранную одежду, Бхофасс считается правой рукой вдовы в Ущелье. Несколько свидетелей могут подтвердить высокие навыки Бхофасса в разрешении ситуаций, связанных с насилием, что породило множество слухов о том, чем этот таинственный человек занимался до того как объявился на Хине. Бхофасс испытывает сильные и страстные чувства к своей нанимательнице и пойдёт на всё, чтобы доказать, что достоин занять вакантное место рядом с Шаной.

ТИПИЧНЫЕ КАЛИТЫ

Дикари-пасынки, которые кочуют по всему плато Ламка, как правило, в поисках съедобных личинок или лишайников. Остерегаются контактов с жителями Ущелья, если только не имеют явного преимущества (например, пять к одному) — в таких случаях калиты могут попытаться захватить новых рабов и снаряжение для своей деревни.

Внешность: как правило калиты носят длинные кафтаны и украшают оружие и одежду местными самоцветами и зубами ящериц ламка.

Характерные черты: осторожные и боязливые, либо убежденные в своей победе и агрессивные

Телосложение: 3, **ловкость:** 3, **смекалка:** 3, **эмпатия:** 3.
Здоровье: 6, **рассудок**: 6, **репутация**: 3.
Навыки: проворство 3, наблюдательность 3, выживание 3, ближний бой 2, стрельба 2.
Достоинства: стойкость.
Броня: лёгкий архаичный доспех (2).
Оружие: лук и стрелы или рельсовая винтовка, булава или сабля (меч).
Снаряжение: прирученная ящерица ламка.

ТЕХНОЛОГИИ И АРТЕФАКТЫ

Ущелье Арама — небогатое, технологически отсталое место. Современные технологии используются здесь лишь в ограниченном объёме. В мастерской Ломара продаётся стандартное снаряжение и запчасти, но лишь у трёх местных правителей имеется доступ к современному оружию и специализированному снаряжению. Из них только агент Моро станет продавать такое снаряжение чужакам.

СОБЫТИЯ

Ущелье Арама предлагает много возможностей ведущему, который пожелает сделать это поселение центром длительной кампании. Как только персонажи игроков прибудут на планету, они будут втянуты в опасные интриги между Соляной Вдовой, Владыкой Приисков и Колониальным агентством.

УБИЙЦА НА СВОБОДЕ!

Вскоре после прибытия персонажей игроков, в колонии начинают пропадать люди. Возможно, их находят мёртвыми и сильно обезображенными несколько дней спустя. Слухи растут, как грибы после дождя, — виноваты ли в убийствах голодные до человеческого мяса ящерицы ламка, или это обезумевший разорившийся старатель, мстящий жителям Ущелья за собственные неудачи? Может быть, это один из местных правителей, который завёл ручную ящерицу ламка и использует её, чтобы избавляться от неугодных? Соляная Вдова, Владыка Приисков и агент Моро нанимают персонажей игроков как единственных во всём Ущелье Арама незаинтересованных лиц.

Вне зависимости от того, как оно начнётся, это дело превратится для персонажей игроков в запутанное расследование. Поиски убийцы будут перемежаться тайными встречами с местными правителями, каждый из которых постарается привлечь героев на свою сторону, чтобы обвинить в убийствах своих соперников, под угрозой того, что иначе обвинит в них самих персонажей игроков!

ТРИТИЙ!

Старатель Торила́н был прав — на Хине есть тритий. Более того, его месторождение расположено неподалеку от Ущелья. Тритий служит топливом для ядерных реакторов и на просторах Третьего Горизонта считается весьма ценным товаром. К несчастью, месторождение трития находится на территории калитов, и для его разработки придётся вести раскопки под их священной столовой горой.

Как только Торилан сможет достать достаточный для подтверждения находки образец (с помощью персонажей игроков либо без неё), крупные игроки Горизонта обратят свой взор на Ущелье Арама. Местные правители постараются скрывать эту информацию так долго, как только смогут, но рано или поздно новости об обнаруженном крупном месторождении трития выйдут за пределы планеты. За продажу и регистрацию участков на Хине отвечает коррумпированный агент Моро. Его бизнес станет кровавым ещё до того, как Колониальное агентство, компании Консорциума, Легион и Вольная лига появятся на сцене. Если у персонажей игроков нет связей с фракциями, самым захватывающим временем для них скорее всего будет промежуток между открытием месторождения и прибытием первого корабля Колониального агентства в космопорт. Однако если у персонажей игроков есть связи с фракциями (например, достоинство **член фракции**), для них ситуация будет становиться всё более интересной по мере прибытия крупных игроков. Представитель одной из фракций может связаться с персонажами игроков и предложить нанять их для защиты интересов фракции в Ущелье или на дальних окраинах плато Ламка.



Ущелье Арама

ЧАЙХАНА «НОХАК»

В «Нохак» вас ждёт простая, но приятная атмосфера. Большая часть посетителей — отдыхающие рабочие с шахт и соляных траулеров, а также члены банды «Красной Руки».

ДВОРЕЦ ВЛАДЫКИ ПРИИСКОВ

Большая усадьба расположена в окружённом стенами дворе с фонтанами. Здесь был бы прекрасный сад, если бы это была не Хина.

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

ХАММАМ

Колониальная общественная баня, хаммам, является жемчужиной Ущелья. Она строилась для знати, которая на Хине так и не поселилась, так что сегодня она служит местом отдыха для простолюдинов и де-факто офисом колониального агента Моро.

Ущелье Арама

01. Офис Колониального агентства.
02. Хаммам.
03. Чайхана «Нохак».
04. Часовня Ликов.
05. Кабинет врача.
06. Жилище знахаря.
07. Дворец Владыки Приисков.
08. Фермы шелкопрядов.
09. Чайхана «Оазис».
10. Дом Соляной Вдовы.

Окрестности Ущелья Арама

A. Ущелье Арама.
B. Мастерская Ломара.
C. Космодром.
D. Бокситовые шахты.

ОКРЕСТНОСТИ УЩЕЛЬЯ АРАМА



Ущелье Арама





ОКРЕСТНОСТИ УЩЕЛЬЯ АРАМА